

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Remaja

2.1.1 Definisi Remaja

Masa remaja merupakan bagian dari fase perkembangan dalam kehidupan seorang individu. Masa yang merupakan periode transisi dari masa anak ke dewasa ini ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional, sosial dan berlangsung pada dekade kedua masa kehidupan. WHO mendefinisikan remaja merupakan anak usia 10 – 19 tahun. Undang-Undang No. 4 tahun 1979 mengenai kesejahteraan anak mengatakan remaja adalah individu yang belum mencapai umur 21 tahun dan belum menikah. Menurut Undang-Undang Perburuhan, remaja adalah anak yang telah mencapai umur 16-18 tahun atau sudah menikah dan mempunyai tempat tinggal sendiri. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menganggap remaja jika sudah berusia 18 tahun yang sesuai dengan saat lulus dari sekolah menengah. Menurut Undang-Undang Perkawinan No.1 tahun 1974, anak dianggap remaja bila sudah cukup matang untuk menikah yaitu umur 16 tahun untuk anak perempuan dan 19 tahun untuk anak laki-laki. Menurut Hurlock remaja adalah anak dalam rentang usia 12-18 tahun. Berdasarkan batasan yang telah dikemukakan rentang usia remaja sangat bervariasi, akan tetapi awal dari masa remaja relatif sama sedangkan masa berakhirnya masa remaja lebih bervariasi. Awal usia masa remaja berkisar 10

tahun dan akhir masa remaja berkisar 21 tahun.¹³ Dalam penelitian remaja yang akan diteliti berada pada rentang usia 13-15 tahun.

2.1.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Remaja pada masa ini mengalami masa pubertas yaitu terjadinya pertumbuhan yang cepat, timbul ciri-ciri seks sekunder, dan tercapai fertilitas.¹⁴ Perubahan psikososial yang menyertai pubertas disebut adolesen, Adolesen adalah masa dalam kehidupan seseorang dimana masyarakat tidak lagi memandang individu sebagai seorang anak, tetapi juga belum diakui sebagai seorang dewasa dengan segala hak dan kewajibannya.¹⁵

Tumbuh kembang adalah peristiwa yang terjadi sejak masa pembuahan sampai masa dewasa. Pertumbuhan merupakan suatu proses biologis yang menyebabkan perkembangan fisik yang dapat diukur. Perkembangan merupakan suatu proses seorang individu dalam aspek ketrampilan dan fungsi yang kompleks. Individu berkembang dalam pengaturan neuromuskuler, ketrampilan menggunakan anggota tubuh, serta perkembangan kepribadian, mental, serta emosi.¹⁵

Perkembangan remaja dalam perjalanannya dibagi menjadi tiga fase, yaitu fase remaja awal, fase pertengahan, dan fase akhir.¹³

1) Remaja awal (10-14 tahun)

Remaja pada masa ini mengalami pertumbuhan fisik dan seksual dengan cepat. Pikiran difokuskan pada keberadaannya dan pada kelompok sebaya. Identitas terutama difokuskan pada perubahan fisik dan perhatian pada keadaan normal.

Perilaku seksual remaja pada masa ini lebih bersifat menyelidiki, dan tidak membedakan. Sehingga kontak fisik dengan teman sebaya adalah normal. Remaja pada masa ini berusaha untuk tidak bergantung pada orang lain. Rasa penasaran yang tinggi atas diri sendiri menyebabkan remaja membutuhkan privasi.

2.) Remaja pertengahan (15-17 tahun)

Remaja pada fase ini mengalami masa sukar baik untuk dirinya sendiri maupun orang dewasa yang berinteraksi dengan dirinya. Proses kognitif remaja pada masa ini lebih rumit. Melalui pemikiran oprasional formal, remaja pertengahan mulai bereksperimen dengan ide, memikirkan apa yang dapat dibuat dengan barang barang yang ada, mengembangkan wawasan, dan merefleksikan perasaan kepada orang lain. Remaja pada fase ini berfokus pada masalah identitas yang tidak terbatas pada aspek fisik tubuh. Remaja pada fase ini mulai bereksperimen secara seksual, ikut serta dalam perilaku beresiko, dan mulai mengembangkan pekerjaan diluar rumah. Sebagai akibat dari eksperimen beresiko, remaja pada fase ini dapat mengalami kehamilan yang tidak diinginkan, kecanduan obat, dan kecelakaan kendaraan bermotor. Usaha remaja fase pertengahan untuk tidak bergantung, menguji batas kemampuan, dan keperluan otonomi mencapai maksimal mengakibatkan berbagai permasalahan yang dengan orang tua, guru, maupun figur yang lain.

3) Remaja akhir (18-21 tahun)

Remaja pada fase ini ditandai dengan pemikiran oprasional formal penuh, termasuk pemikiran mengenai masa depan baik itu pendidikan, kejuruan, dan seksual. Remaja akhir biasanya lebih berkomitmen pada pasangan

seksualnyadari pada remaja pertengahan. Kecemasan karena perpisahan yang tidak tuntas dari fase sebelumnya dapat muncul pada fase ini ketika mengalami perpisahan fisik dengan keluarganya.

Dalam perjalanan kehidupannya, remaja tidak akan lepas dari berbagai macam konflik dalam perkembangannya. Setiap tingkatan memiliki konflik sesuai dengan kondisi perkembangan remaja pada saat itu. Konflik yang sering dihadapi oleh remaja semakin kompleks seiring dengan perubahan yang mereka alami pada berbagai dimensi kehidupan dalam diri mereka yaitu dimensi biologis, dimensi kognitif, dimensi moral dan dimensi psikologis.¹⁶

2.2 Masalah Mental Emosional

Perkembangan mental emosional merupakan proses perkembangan individu dalam usaha menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pengalaman-pengalamannya. Masalah mental emosional dapat timbul jika terdapat suatu konflik dalam proses penyesuaian diri dengan lingkungan dan pengalaman-pengalamannya.¹⁷

Masalah mental emosional pada remaja menurut Rae G N dkk (1989) dipengaruhi oleh interaksi antara faktor risiko dan faktor protektif. Faktor risiko merupakan faktor yang telah diidentifikasi dapat meningkatkan risiko terjadinya masalah mental emosional pada remaja, antara lain faktor individu, keluarga, sekolah, peristiwa hidup, dan sosial. Faktor protektif adalah faktor yang memberi penjelasan bahwa tidak semua remaja yang mempunyai faktor risiko akan mempunyai masalah mental emosional. Faktor protektif antara lain, yaitu karakter / watak yang positif, lingkungan keluarga yang suportif, lingkungan

sosial yang berfungsi sebagai sistem pendukung untuk memperkuat upaya penyesuaian diri remaja, keterampilan sosial yang baik, serta tingkat intelektual yang baik masalah mental emosional juga dapat disebabkan oleh karena ketidakseimbangan antara faktor resiko dengan faktor protektif.¹⁸ Menurut Erickson, dengan memperkuat faktor protektif dan menurunkan faktor risiko pada seorang remaja, maka akan tercapailah kematangan kepribadian dan kemandirian sosial yang ditandai oleh *self awareness*, *role of anticipation*, dan *apprenticeship*.⁶ Seiring dengan berjalanya waktu dan berkembangnya zaman serta teknologi, faktor-faktor resiko yang menyebabkan masalah mental emosional dimungkinkan juga ikut berkembang. Sehingga dapat muncul faktor faktor lain yang berpengaruh terhadap perkembangan mental emosional individu.

Masalah mental emosional pada anak dibagi menjadi dua kategori yaitu internalisasi dan eksternalisasi. Masalah emosional internalisasi termasuk gejala depresi, kecemasan, perilaku menarik diri, dan digolongkan sebagai emosi yang menghukum diri seperti kesedihan, perasaan bersalah, ketakutan dan kekhawatiran berlebih. Gejala emosional mempunyai dampak yang serius, misalnya, menghambat kesuksesan akademik dan hubungan dengan lingkungannya. Gambaran masalah mental emosional eksternalisasi antara lain: temperamen sulit, ketidakmampuan memecahkan masalah, gangguan perhatian, hiperaktivitas, perilaku bertentangan (tidak suka ditegur/diberi masukan positif, tidak mau ikut aturan) dan perilaku agresif. Masalah mental emosional pada usia muda dimungkinkan akan meningkatkan risiko kelainan fisik dan mental pada

masa perkembangan selanjutnya. Deteksi dini harus segera dilakukan agar dapat segera dapat ditindak lanjuti lebih awal.¹⁷

2.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Mental Emosional Remaja

Perkembangan mental emosional remaja dipengaruhi oleh interaksi dari berbagai macam faktor yang dapat meningkatkan maupun menurunkan resiko masalah psikiatri.¹⁹ Berdasarkan teori yang diungkapkan sebelumnya, maka dapat dilakukan identifikasi lanjut mengenai faktor resiko dan faktor protektif yang berpengaruh terhadap perkembangan mental emosional remaja dengan menggunakan sudut pandang faktor intrinsik dan ekstrinsik dari individu. Faktor-faktor intrinsik merupakan hal-hal yang lebih mengacu pada apa yang ada dalam diri seorang anak sedangkan faktor ekstrinsik merupakan faktor dari luar, yaitu lingkungan. Lingkungan dalam pertumbuhan seorang anak dapat dibagi menjadi lingkungan mikro, mini, meso dan makro.²⁰

2.3.1 Faktor Intrinsik

Faktor biologis yang berpengaruh terhadap perkembangan mental adalah genetik, jenis kelamin, dan usia. Kemajuan dalam ilmu saraf membuktikan bahwa masalah mental dapat tercipta karena interaksi antara faktor genetik dan faktor lingkungan. Hampir semua gangguan mental dan perilaku umum berhubungan dengan komponen genetik. Studi tentang cara penularan gangguan mental dalam keluarga dan studi yang membandingkan risiko gangguan mental pada anak kembar menghasilkan kesimpulan bahwa risiko gangguan mental secara genetik merupakan suatu interaksi yang sangat kompleks.²⁰

Jenis kelamin berpengaruh terhadap perkembangan masalah mental. Pada beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja perempuan cenderung lebih menunjukkan gejala masalah mental daripada laki-laki.²¹ Penelitian lain menunjukkan bahwa perempuan menunjukkan gejala depresi dan keinginan bunuh diri yang lebih tinggi sedangkan laki laki cenderung lebih menunjukkan tindakan kekerasan.²²

Perkembangan masalah mental emosional juga dipengaruhi oleh usia. Suatu penelitian menunjukkan bahwa masalah mental emosional pada usia remaja lebih tinggi dari pada masa kanak-kanak.²³ Masalah mental emosional banyak terjadi pada usia 24-49 tahun, awal dari munculnya masalah mental emosional dimulai di usia sekitar tujuh tahun.²⁴

Remaja begitu memperhatikan penampilan fisik, komposisi tubuh ideal merupakan dambaan bagi para remaja, budaya untuk mengurangi menggunakan obat-obatan dan muntah sering dilakukan oleh para remaja untuk mengurangi berat badan.²³ Ketidakpuasan terhadap komposisi tubuh dapat menyebabkan gangguan emosional. Beberapa permasalahan yang umum terjadi pada remaja diantaranya adalah obesitas, anoreksia, dan bulimia nervosa.⁶ Sebuah penelitian menunjukkan bahwa obesitas dapat menyebabkan status depresi dan depresi dapat menyebabkan obesitas.²⁵

Masa remaja identik dengan masa penentangan atau pemberontakan, terkait dengan berbagai perubahan yang harus dihadapi oleh remaja dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya. Tahapan perkembangan yang harus remaja hadapi adalah kemampuan untuk berpikir lebih dewasa dan rasional serta

memiliki pertimbangan yang lebih matang dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan tersebut disebut kemampuan kognitif. Dengan kemampuan tersebut sering menimbulkan konflik antar remaja dengan orang tua, sekolah dan lingkungannya.²⁶

2.3.2 Faktor Ekstrinsik

Faktor eksternal merupakan faktor lingkungan yang berpengaruh terhadap perkembangan remaja. Lingkungan dalam tumbuh kembang dibagi menjadi lingkungan mikro, mini, meso, dan makro.²⁷

2.3.2.1 Lingkungan mikro

Lingkungan mikro merupakan lingkungan terkecil bagi seorang individu. Ibu merupakan unsur utama yang paling berperan dalam lingkungan mikro. Hubungan ibu dan anak dapat terjalin sangat erat. Dalam lingkungan mikro, peran ibu adalah memberikan kecukupan gizi anak pada awal kehidupan, sehingga anak dapat mencapai pertumbuhan yang optimal. Pengetahuan, keterampilan dan sikap ibu dalam mencukupi kebutuhan biopsikososial yaitu asuh, asih, dan asah sangat berpengaruh dalam perkembangan anak, termasuk perkembangan mental dan emosional anak.^{6, 28}

2.3.2.2 Lingkungan mini

Lingkungan mini merupakan lingkungan keluarga, dimana unsur anggota keluarga yaitu ayah, saudara, nenek atau kakek dan orang lain yang tinggal dalam satu atap. Pengetahuan, sikap, dan ketrampilan anggota keluarga dalam membentuk lingkungan keluarga yang baik dalam memberikan kebutuhan biopsikososial, sangat besar pengaruhnya terhadap tumbuh kembang individu.

Tugas seorang ayah dalam keluarga salah satunya adalah memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga. Kondisi keluarga dan ekonomi yang baik dapat memberikan dampak positif dalam tumbuh kembang seorang anak, termasuk dalam perkembangan mental.^{28, 29} Remaja mulai memiliki pikiran yang rasional, dengan dasar pemikiran yang di temukan dalam lingkungan remaja mulai bereksperimen di luar rumah, akan tetapi kondisi emosi yang labil, dan sikap mudah menyerah dari remaja dapat menimbulkan suatu masalah. Penanaman nilai-nilai yang baik oleh keluarga sebelum remaja keluar menuju lingkungan yang lebih luas sangat penting untuk dilakukan, agar remaja tidak salah dalam menyerap nilai-nilai dari lingkungan yang dapat menimbulkan masalah mental emosional.^{9, 19, 28}

2.3.2.3 Lingkungan meso

Lingkungan meso terdiri dari lingkungan yang berada di luar rumah. Unsur lingkungan meso yang dapat berpengaruh dalam tumbuh kembang seorang anak antara lain teman sebaya, pendidikan sekolah, sarana bermain, dan lingkungan tetangga.^{19, 28, 29} Memasuki masa remaja, anak mulai melepaskan diri dari ikatan emosi dengan orang tuanya dan menjalin sebuah hubungan yang akrab dengan teman-teman sebayanya. Kelompok sebaya memberikan dunia tempat remaja dapat melakukan sosialisasi dimana nilai yang berlaku bukanlah nilai yang ditetapkan oleh orang dewasa melainkan oleh teman seusianya. Apabila nilai yang dikembangkan dalam kelompok sebaya adalah nilai yang negatif, akan lebih berbahaya apabila kelompok sebaya ini cenderung tertutup (*closed group*), dimana setiap anggota tidak dapat terlepas dari kelompok nya dan harus mengikuti nilai yang dikembangkan oleh pimpinan kelompok, sikap, pikiran,

perilaku, dan gaya hidupnya merupakan perilaku dan gaya hidup kelompoknya. Demikian pula bila anggota kelompok mencoba minum alkohol, rokok atau zat adiktif lainnya, maka remaja cenderung mengikuti tanpa mempedulikan akibatnya.⁹

Lingkungan sekolah merupakan salah satu lingkungan yang cukup memberikan andil besar dalam perkembangan remaja. Susunan sekolah meliputi kedisiplinan, kebiasaan belajar, dan pengendalian diri. Kondisi susunan sekolah yang baik dimungkinkan dapat memberikan dukungan kepada remaja agar dapat berkembang lebih optimal.⁹ Salah satu kurikulum yang digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah program kelas akselerasi. Menurut penelitian yang dilakukan Dian Putri (2012) di SMP negri 2 Semarang menunjukkan bahwa siswa akselerasi masalah mental emosional yang lebih rendah daripada siswa reguler.²¹ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kondisi sekolah yang baik memberikan dampak positif bagi siswanya.

Di sekolah remaja menghadapi beratnya tuntutan guru, orang tua dan saratnya kurikulum, sehingga dapat menimbulkan beban mental. Dalam hal ini peran wali kelas dan guru pembimbing sangat penting. Apabila guru pembimbing sebagai konselor sekolah tidak berperan, maka siswa tidak memperoleh bimbingan yang sewajarnya. Untuk menyalurkan minat, bakat dan hobi siswa, perlu dikembangkan kegiatan ekstrakurikuler dengan bimbingan guru.⁹

Karakteristik sekolah beberapa mempengaruhi angka terjadinya gangguan mental. Dalam beberapa studi epidemiologi membuktikan terdapat perbedaan masalah psikiatri anak yang berada di sekolah dan di rumah. Pada masa

perkembangan anak-anak maupun remaja lebih sering berada di sekolah. Hubungan buruk antara sekolah dan rumah dapat memberikan andil dalam timbulnya masalah yang tidak diinginkan.¹⁹

2.3.2.4 Lingkungan makro

Lingkungan makro merupakan lingkungan yang sangat luas, sehingga secara tidak langsung memberikan dampak bagi perkembangan anak dan remaja. Unsur yang termasuk dalam lingkungan makro diantaranya adalah kebijakan pemerintah, sosial budaya masyarakat, lembaga non pemerintah, ilmu pengetahuan dan teknologi.^{20,27,29}

Lingkungan masyarakat yang berpengaruh terhadap perkembangan jiwa remaja meliputi lingkungan media massa dan sosial budaya. Budaya lokal dan budaya nasional mulai tertembus oleh budaya global, dengan demikian terjadi pergeseran nilai kehidupan.⁹

Teknologi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan berpengaruh terhadap pesatnya pertukaran informasi. Berbagai macam informasi yang tengah terjadi dapat dengan mudah dan cepat diketahui oleh banyak orang di seluruh dunia. Remaja dalam masa perkembangannya mendapatkan berbagai macam pengajaran tentang nilai-nilai spiritual dan budaya dari guru dan orang tua. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat menjadi pegangan bagi remaja dalam menjalani kehidupan. Pertukaran informasi yang begitu cepat dari penjuru dunia ikut membawa budaya luar yang berbeda dengan budaya Indonesia, sehingga dapat menggeser nilai-nilai budaya yang ada. Nilai-nilai budaya asing tersebut dirasakan oleh remaja begitu berbeda dengan nilai spiritual yang telah didapatkan. Situasi

ini dapat menimbulkan kebingungan dalam diri remaja sehingga memicu konflik nilai yang berakibat terjadinya penyimpangan perilaku, seperti yang terlihat di masyarakat, misalnya waria, pergaulan bebas, mabuk, dan homoseksualitas.⁹ Perkembangan yang pesat ini harus di dampingi dengan pengawasan dan penyaringan akan unsur-unsur negatif yang datang bersamanya, agar tidak memberikan dampak buruk bagi kehidupan terutama pada anak-anak dan remaja.

2.4 Perkembangan Teknologi

Pesatnya perkembangan teknologi pada akhir abad ke-20 adalah faktor lain yang dikaitkan dengan perkembangan gangguan mental dan perilaku. Perkembangan teknologi yang cepat dalam bidang komunikasi meningkatkan kemungkinan tranfer informasi antar belahan dunia dengan mudah. Perkembangan teknologi yang cepat juga membawa dampak negatif, beberapa di antaranya yaitu terjadinya peningkatan perilaku kekerasan. Sebuah penelitian di Makasar oleh Zulikfli dkk (2008) pada anak jalanan usia 10-19 tahun menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara lama paparan bermain *video game online* dan menonton televisi terhadap perilaku kekerasan.²⁹ Komputer merupakan hasil perkembangan teknologi yang kini tidak asing lagi, tingkat pertumbuhan komputer di Indonesia pada tahun 2010 pernah mencapai 76% pada kuartal pertama.³⁰ Perkembangan teknologi komputer kini mulai merambah berbagai aspek kehidupan hingga dunia permainan anak. *Video game* merupakan salah satu dari hasil teknologi yang kini tengah di gemari oleh banyak anak maupun remaja di dunia. Sebuah penelitian pada 816 remaja di Norwegia oleh Mentzoni dkk (2011) menunjukkan, bahwa 56,3% responden bermain *video game*.³¹ Hal ini

menunjukkan bahwa kemungkinan jumlah pemain *video game* usia remaja cukup banyak.

2.4.1 *Video Game*

Video game adalah suatu permainan yang diproses menggunakan komputer maupun mikro komputer, ditampilkan pada layar, dengan *joystick* atau *keyboard* sebagai alat untuk memainkan dan dimainkan oleh satu atau beberapa pemain baik dalam bentuk fisik maupun dalam sebuah jaringan.³² Alat untuk memainkan *video game* disebut dengan *console*. Seiring perkembangan teknologi, *console* kini tidak hanya terbatas pada komputer saja, kini telah tercipta *console* yang lebih praktis yang dioperasikan dengan menggunakan baterai, sehingga dapat dibawa kemana saja. Perkembangan telepon genggam yang maju juga memungkinkan seseorang untuk bermain *video game* dengan menggunakan telepon genggam.³³

Video game dibagi menjadi berbagai jenis, pembagian *video game* paling mendasar yaitu aksi, petualangan, edukasi, balap, olah raga, simulasi, *role playing*, dan strategi. Dilihat dari sudut pandang pemain *video game* dibagi menjadi sudut pandang orang pertama, orang ketiga, isometrik, *side-scrolling*, dan *top-down*.⁴ Menurut Damien dkk (2008) dalam penelitiannya membagi peraturan *video game* menjadi tiga yaitu *play rule*, *game rule*, dan *world rule*. *Play rule* adalah peraturan dalam *video game* yang mengatur pola dari permainan. Unsur-unsur yang terkandung dalam *play rule* disebut *play brick*. *Play brick* terdiri dari tujuh unsur yaitu *random*, *write*, *select*, *move*, *manage*, *shoot*, dan *create*. *Game rule* adalah peraturan yang mengatur tujuan dari permainan. Unsur-unsur yang

terkandung di dalam *game rule* disebut *game brick*. *Game brick* terdiri dari 4 unsur yaitu *destroy*, *match*, *avoid*, dan *block*. *World rule* adalah aturan-aturan dalam kehidupan nyata yang dapat diterapkan kedalam *video game*. Penggabungan dari *play brick* dan *game brick* menjadi satu kesatuan karakteristik *video game* disebut dengan *metabrick*.³⁴ Pembagian jenis *video game* aksi dan non aksi dalam penelitian ini akan menggunakan unsur *play brick*, *game brick*, dan *metabrick* yang di sesuaikan dengan pengertian dari *video game* aksi itu sendiri.

2.4.1.1 Video game Aksi

Video game aksi adalah permainan yang menekankan pada tantangan fisik, kecepatan refleks, dan pertarungan/peperangan tempo cepat. *Video game* aksi merupakan jenis utama yang banyak dikembangkan menjadi jenis game yang lain diantaranya jenis aksi petualangan, pertarungan, dan peperangan.⁴ Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan *play rule* dari *video game* aksi memiliki unsur bergerak dan menyerang/menembak, sehingga memiliki unsur *play brick* yaitu *move* dan *shoot*. *Game rule* dari *video game* aksi, sesuai dengan *play rule*-nya dapat dikatakan memiliki unsur menghindari dan menghancurkan, sehingga *game brick* utama dari *video game* aksi adalah *avoid* dan *destroy*. Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan *metabrick* dari *video game* aksi adalah *move*, *avoid*, *shoot*, dan *destroy*, sehingga dapat disimpulkan karakteristik *video game* aksi adalah bergerak, menghindari, menembak/menyerang, dan menghancurkan untuk mencapai kemenangan.⁴ Berdasarkan karakteristik dari *video game* aksi tersebut dapat dikatakan bahwa *vide game* aksi lebih cenderung mengarah pada tindakan kekerasan, sehingga dikhawatirkan dapat mempengaruhi kesehatan

mental remaja. Contoh *video game* aksi antara lain *counter strike*, dan *smack down*.

2.4.1.2 Video game Non-Aksi

Video game non-aksi merupakan jenis game yang didalam polanya permainan tidak memiliki unsur menyerang / pertarungan. Pemain lebih difokuskan untuk mengatur strategi, memecahkan *puzzle*, dan mengumpulkan sumber daya untuk memenangkan permainan. Kelompok game jenis non-aksi diantaranya adalah game balap, olah raga, petualangan, permainan peran, simulasi, teka-teki, dan strategi.⁴ Perbedaan karakteristik utama dari *video game* aksi dan non aksi terletak pada unsur *shoot* dan *destroy*. *Video game* non aksi tidak memiliki unsur *shoot* dan *destroy*, sehingga dapat dikatakan tidak memiliki unsur kekerasan didalamnya. Contoh *video game* non aksi antara lain *grand turismo*, dan *Flappy bird*.

2.4.1.3 Video Game dan Remaja

Video game saat ini digemari oleh anak-anak muda, sekitar 7% anak usia awal belasan tahun bermain *video game* paling sedikit 30 jam per minggu.³⁵ Di kota-kota besar di Indonesia banyak dijumpai *game center* yang dipenuhi oleh remaja dan anak. Karena hanya dengan membayar relatif murah sebesar Rp. 4.000 per jamnya mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *video game*.³⁶

Video game dinilai mampu menghadirkan realitas sosial dan budaya secara virtual melalui permainan. Batas Antara dunia nyata dan dunia maya menjadi semakin tipis, hal ini di khawatirkan akan berdampak pada pola pertumbuhan dan

perkembangan anak. Anak-anak yang dulunya bermain di lapangan terbuka kini mulai bergeser bermain didalam rumah dengan menggunakan *video game*.³⁷

Permainan *video game* diduga memberikan dampak negatif bagi anak-anak dan remaja. Penelitian Gentile (2009) di amerika menunjukkan bahwa 8,5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan *Video game* yang mengarah pada perilaku patologis.² Penelitian lain yang dilakukan oleh Ybara dkk (2014) di Amerika menunjukkan anak-anak sekolah yang bermain video game beberapa memiliki senjata seperti pada *video game* yang pernah di mainkan.³⁸ Berdasarkan penelitian Anderson dkk (2008) yang dilakukan pada remaja Amerika dan Jepang menunjukkan kebiasaan bermain *video game* dengan unsur kekerasan pada anak usia awal sekolah diprediksikan dapat meningkatkan agresifitas anak, bahkan setelah mengendalikan jenis kelamin dan sifat agresif sebelumnya. Anak-anak yang memainkan banyak video game kekerasan menjadi relatif lebih agresif secara fisik.⁵ Penelitian lain yang dilakukan oleh Mentzoni dkk (2011) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *video game* dengan masalah mental dan fisik.³¹ Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan *video game* memberikan berbagai dampak negatif pada remaja. Masalah-masalah yang timbul, sebagian besar berhubungan dengan masalah fisik dan psikiatrik. Masalah psikiatrik yang muncul diantaranya adalah, gangguan mental emosional. Diperlukan deteksi dini agar masalah mental emosional dapat segera diketahui dan diatasi agar tidak berlanjut kepada masalah lain pada kehidupan yang selanjutnya.

2.5 Deteksi Dini Masalah Mental Emosional Menggunakan SDQ

SDQ merupakan kuesioner untuk skrinning perilaku anak usia 3-16 tahun, yang praktis, ekonomis dan mudah digunakan oleh klinisi, orang tua, maupun guru. Kuesioner SDQ dapat diisi sendiri oleh anak usia 11-16 tahun. Sedangkan untuk anak usia kurang dari 11 tahun, selain diisi sendiri oleh anak, kuesioner juga diisi oleh orang tua atau guru anak tersebut.^{39,40}

Di dalam penilaian SDQ, terdapat 25 poin penilaian aspek psikologi yang dibagi menjadi 5 (lima) bagian, yaitu : gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas/inatensi, masalah hubungan antar sesama, dan perilaku sosial. Masing-masing bagian tersebut terdiri dari 5 (lima pertanyaan). Setiap pertanyaan mengandung 3 (tiga) jawaban, yaitu : tidak benar, agak benar, dan benar yang dapat dipilih oleh pengisi kuesioner dengan cara memberi tanda rumput (✓) pada pernyataan yang sesuai. Setelah kuesioner terisi, jawaban diberi skor sesuai kelompok bagiannya masing-masing sesuai dengan nilai yang telah ditentukan. Kemudian dapat diinterpretasi : normal, *borderline*, atau *abnormal*.

Tabel 2. Interpretasi skor penilaian kuesioner SDQ

Pengisian Sendiri	Normal	<i>Borderline</i>	<i>Abnormal</i>
Total skor kesulitan	0-15	16-19	20-40
Skor masalah emosional	0-5	6	7-10
Skor masalah perilaku	0-3	4	5-10
Skor hiperaktivitas	0-5	6	7-10
Skor hubungan dengan teman	0-3	4-5	6-10
Skor perilaku prososial	6-10	5	0-4

Dikutip dari : Workshop CPD 3 2010⁴¹

Beberapa manfaat SDQ antara lain digunakan pelayanan kesehatan dan gangguan mental untuk menilai gangguan pada anak dan remaja, evaluasi sebelum dan sesudah intervensi, pengambilan data dasar epidemiologi atau pemetaan masalah remaja, alat bantu penelitian di bidang perkembangan, genetik, sosial, klinis dan pendidikan. SDQ juga dapat digunakan sebagai skrining gangguan tingkah laku pada suatu komunitas umum, sekolah maupun pasien anak. SDQ mempunyai sensitivitas sebesar 63% dan spesifisitas sebesar 94,6% sehingga dapat digunakan untuk dapat mengetahui secara spesifik masalah-masalah psikiatri.⁴⁰